~~TITULO DO HOMEBREW~~Dying Will Flame

Poder e Aptidões Restritas

A energia amaldiçoada materializada em uma chama da vontade, o verdadeiro espírito daqueles que superaram a morte para, assim, se tornarem verdadeiramente o fogo da vida. ~~qui deve ir um texto que descreve todo o Homebrew, nesse caso não somente deve ser descrito um poder ou uma aptidão, mas sim o conjunto da coisa, recomenda-se colocar mais de um paragrafo e talvez até uma imagem entre essa sinopse e a categoria "Aptidões Restritas".~~

~~Um segundo, terceiro ou quarto paragrafo podem ser adicionados aqui, como uma dica pessoal: não poupe espaço para descrever bem seu Homebrew, pois é lendo sua sinopse que os jogadores e mestres podem ter uma visão mais ampla sobre se vão ou não usa-lo eventualmente.~~

Aptidões Restritas: Luvas X; Anel Vongola; Box-Weapon~~Aptidão 1, Aptidão 2~~

Poder Restrito: Dying Will Flame; Oath Flame~~Poder 1~~

APTIDÕES RESTRITAS

Luvas X

Este é o item mais importante de um futuro líder Vongola, demonstrando sua nobreza e dignidade perante o trono da família. As Luvas X são armas poderosas, que garantem ao portador uma capacidade de manipular as "Dying Will Flames" de forma mais eficiente.

Pré-requisito: Dying Will Flames 2

Benefícios: Ao comprar essa aptidão, você consegue gratuitamente os benefícios da aptidão "Usar Arma: Luvas X". As Luvas X são armas especiais, leves, energizavel, com dano 1~~0~~ e critico 15-16. Indivíduos que não possuem essa aptidão são incapazes de sequer vestir as luvas, ademais, com esse equipamento, o usuário não necessita despender mais de uma ação de movimento ao utilizar as "Dying Will Flames".

Modo Anel Vongola (Pré-Requisito: Anel Vongola): Ao alcançar Nivel De Feiticeiro 8~~10~~ e juntar os poderes do seu Anel Vongola juntamente as Luvas X, o usuário aprimora imensamente sua força!

Quando estiver usando essas luvas, recebe um bônus de +1 de dano e 1 de redução de dureza no poder "Dying Will Flame", ademais, o bônus de dano de arma da luva aumenta para +2.~~quando energizar seus punhos, altera seu dano para "Comum do poder".~~ Além dos benefícios acima, essa luva garante uma "Nova" chama para o portador que, diferente da original, que é suave e de fácil controle, esta é dura e instável, servindo para poder bruto e aceleração, por causa disso, novos efeitos e "Versões Alternativas" de efeitos existentes só podem ser utilizados com a "Chama Dura".

Formatado: Inglês (Estados Unidos)

Modo Vongola Gear (Pré-Requisito: Anel Vongola Aprimorado~~, Anel Animal~~): Ao alcançar nível de feiticeiro 12~~4~~ e cumprir os pré-requisitos, o usuário é capaz de aprimorar sua luva para a mais poderosa versão. Utilizando os poderes do Anel Vongola Aprimorado e do Anel Animal, uma luva rubra carmesins, recheada com entalhes de chamas e com o emblema da família Vongola no meio aparece em suas mãos.

Ao utilizar essa luva, o usuário recebe todos os benefícios das versões anteriores, aumenta seu bônus de dano para +2 e, assim como seu modo

antepassado, garante novos efeitos e "Versões Alternativas" de efeitos já existentes para o "Dying Will Flame", assim como aumenta o dano de arma da luva para +3. Ademais, as chamas do usuário são recobertas por escrituras rúnicas e, demonstrando a soberania desta chama contra todas as outras. Enquanto com essas luvas, toda defesa baseada em chamas ou similares (Como Lava), são consideradas um fracasso automático, além disso, qualquer defesa do "Dying Will Flame" contra outras chamas ou similares possui vantagem. Como último recurso, o usuário recebe 3 de dureza que não pode ser ignorada por ataques de chamas ou similares.

Anel Vongola

O Item mais nobre Vongola, expressa sua autoridade perante as chamas, assim como garante capacidades de luta altíssimas para aqueles que o portam.

Pré-requisito: Dying Will Flame 4, Nível de campanha 8

Benefícios: Ao comprar essa aptidão, o usuário fica capaz de adquirir as "Luvas X – Modo Anel Vongola". Além disso, pode ejetar sua luva diretamente do Anel com uma ação livre, não sendo mais necessário despender de uma ação parcial para tal. Outra característica marcante desse Anel é garantir a capacidade de abrir a "Box Weapon". Assim como as "Luvas-X", são uma arma especial indestrutível e somente aqueles com essa aptidão podem vestir um Anel Vongola.

Anel Vongola – Versão X (Pré-Requisito: A Destruição do antigo Anel Vongola, Nivel de campanha 16): Ao destruir os antigos anéis, pode-se criar uma versão aprimorada dos mesmos, derivados dos restos mortais do antigo equipamento. Essa versão une sua "Box Weapon" com o seu Anel Vongola, mas ainda permitindo seu espírito guardião manifestar-se fisicamente. Você ainda recebe os benefícios do "Box Weapon", porém perde de vez a aptidão, mas recuperando os pontos gastos. Ademais, esse Anel permite o usuário adentrar na "Cambio Forma", um modo especial que aumenta todas as capacidades do utilizador, que será descrita mais a frente.

Box Weapon

Uma versão criada para ser alternativa aos "Anel Vongola" que, por ironia, acabou se tornando uma arma solo e, caso em conjunto com algum anel vongola, desperta um poderoso poder.

Pré-requisito: Dying Will Flame 7, Anel Vongola, Luvas-X, Nível De Campanha 14

Benefícios: Ao comprar essa aptidão, o usuário recebe uma caixa pequena, que pode ser segurada nas mãos, com um buraco no meio. Ao canalizar seu "Dying Will Flame", o "Espirito" preso na caixa, sua energia em formato de uma maldição pacifica, é revelado. Esse "Espirito" pode ter a aparência de sua escolha, mas com tamanho pequeno. Não possuem ficha e, mesmo atingidos por diversos ataques, não podem ser destruídos!
Em resumo, a aparência e invocação deles se dá somente por RP, e nunca influência uma mecânica geral, entretanto, sua utilidade não necessita de ficha. A Invocação pode se transformar em dois itens especiais, além de possibilitar a criação do "Anel Vongola – Versão X" e da "Cambio

Formatado: Fonte: Não Negrito

Formatado: Português (Brasil)

Formatado: Fonte: Não Negrito

Forma".

Mantello Di Vongola: O Animal invocado por sua "Box Weapon" tem a capacidade de se transformar em uma capa protetora, que server para bloquear ataques. Essa capa lhe permite gastar uma ação de movimento para realizar um teste de defender com técnica, com custo de energia igual metade do seu nível de poder "Dying Will Flame", utilizando CC no lugar de LM e, sendo bem sucedido na defesa, o usuário recebe dureza igual seu nível de espírito+2, até o fim do seu turno.

Mitena Di Vongola: O Animal invocado por sua "Box Weapon" tem a capacidade de aprimorar suas luvas, acoplando "Propulsores" na mesma, que intensificam os ataques corpo-a-corpo. Sempre que realizar ataques corporais enquanto com a "Mitena Di Vongola", o mesmo recebe +1 de dano de arma. Além disso, esse item garante um novo efeito para o "Dying Will Flame".

O Espírito só pode exercer uma forma de cada vez, não podendo se transformar nos dois itens ao mesmo tempo.

Intuição Vongola

Dizem que aqueles que possuem o sangue mais puro Vongola são dotados de uma intuição assustadora, quase infalível, que consegue detectar qualquer ataque ou ilusão.

Pré-requisito: Ter sangue nobre Vongola

Benefícios: Pode usar reacao de esquiva com percepção. Ademais, pode garantir sucesso em um teste de prontidão, intuição ou percepção uma vez por dia.

Hyper Intuição Vongola: Ao ser alvo de uma finta, seja ela acelerada ou não, recebe +2 no teste de peontidao, além disso, caso esteja sendo afetado por uma ilusão, pode utilizar percepção no lugar de inteligência para perceber a mesma (Isso se aplica a invisibilidade do poder cortina). Como um bônus, ganha um bônus de +4 em testes sociais para identificar mentiras e/ou ocultação de informações.

Formatado: Português (Brasil)

Dying Will Flame

Poder Restrito

As chamas da morte, manifestações físicas de chamas por meio de energia amaldiçoada, refletem a determinação e vontade de uma pessoa.

Pré-requisito:
Nível De Campanha 4

Alcance: Medio (10m +5m por nível de Espírito). O personagem só pode usar seu poder até este alcance máximo.

Tamanho: As criações, manipulações e áreas de efeito podem possuir até 2m de diâmetro, comprimento, largura ou altura por nível de Espírito (arredondado para cima).

Dureza Adicional: Toda criação Dying Will Flame (como barreiras)

possui 1 pontos a mais de dureza.

Efeitos Permitidos: Exclusivos desse poder

Poder Oath Flame: Ao alcançar Nível de campanha 16 e possuir o "Anel Vongola – Versão X", você ganha acesso gratuitamente a outro poder, chamado "Dying Will Flame – Oath Flame".

O poder Dying Will Flame possui, ainda, os seguintes Efeitos exclusivos:

EFEITO DE NÍVEL 1

Propulsão Aérea

- **Pré-requisito:** Luvas-X
- **Ação:** Parcial
- **Alvo:** Pessoal
- **Duração:** Continua
- **Custo de Chakra:** Comum do poder

Ao utilizar as Luvas-X juntamente ao Dying Will Flame Suave, o usuário recebe a capacidade de voar. Você recebe a perícia Voo gratuitamente, que vai ser calculada com base em seu espírito, ademais, apos alçar vôo, só poderá voar para cima e, caso queira se mover para os lados enquanto estiver voando, se moverá somente 1m, independente do deslocamento que possuir.

Quaisquer outros usos de um efeito devem ser descritos. Efeitos de Nível 1 costumam ser simples, tal qual Canhão.

Versão Alternativa:

- Propulsão Aérea – Modo Anel Vongola: Agora, com o auxílio da chama dura, você consegue se propulsionar com maior facilidade, permitindo seu deslocamento livre em todas as direções.
- Propulsão Aérea – Modo Vongola Gear: Agora, enquanto voa, também recebe a condição "Acelerado".

Formatado: Fonte: (Padrão) +Títulos (Cambria), 12 pt

EFEITOS DE NÍVEL 2

Zero Point Breakthrough: First Edition

- **Pré-requisito:** Luvas-X
- **Ação:** Padrão
- **Alcance:** Toque
- **Duração:** Ver Texto
- **Custo de Chakra:** Comum do poder

Utilizando do estado negativo de suas chamas, o usuário recebe a capacidade de transformar fogo em gelo, que possui a capacidade de congelar energia amaldiçoada, permitindo-a ser utilizada de dois modos:

Modo De Ataque: Ao usar essa técnica contra algum inimigo, consegue congelar a energia amaldiçoada dentro do corpo do mesmo. Faça um teste de acerto contra a defesa do alvo e, caso obtenha sucesso congela os movimentos do alvo, o fazendo ficar debilitado -1, necesssitando realizar um teste de espírito (Dif Comum do poder) para tentar se livar. Por congelar energia amaldiçoada, interrompe a circulação de energia positiva, impossibilitando aqueles congelados a utilizarem esse poder enquanto presos no efeito. Este ataque não pode ser bloqueado de nenhuma forma!

Modo De Defesa: Ao ser alvo de um ataque que contenha energia amaldiçoada, o usuário poderá realizar um teste de defender com técnica para se proteger. Ataques que não detém energia amaldiçoada são imunes ao "Modo Defesa".

Evoluções:

- Zero Point Breakthrough: Revised – Nv6: A penalidade "Debilitado -1" evolui para "Impedido".

X-Stream

- **Pré-requisito:** Luvas-X
- **Ação:** Padrão
- **Alcance:** Toque
- **Alvo:** Alvo Único/Circulo
- **Duração:** Ver Texto
- **Custo de Chakra:** Comum do poder

Ao utilizar da propulsão de seu fogo como vantagem, você rapidamente circula o alvo em uma labareda de chamas, confundindo os sentidos do inimigo com a velocidade e aparição Abrupta de um círculo de fogo que o envolve. O alvo deverá realizar um teste de percepção (Dif Comum do poder) ou ficará fintado enquanto durar o efeito.

Evoluções:

- Hyper X-Stream Nv5: Agora suas chamas podem cercar uma área igual o tamanho máximo do seu poder. Todos dentro dessa área estão sucetives a penalidade a não ser que sejam devidamente avisados, além disso, o custo de ação altera para "Parcial" só invés de "Movimento".

EFEITOS DE NÍVEL 4

X-Burner

- **Pré-requisito:** Luvas-X – Modo Anel Vongola
- **Ação:** Padrão
- **Alcance:** Comum do poder
- **Alvo:** Linha
- **Dano:** Ver Texto
- **Duração:** Instantânea
- **Custo de Chakra:** Comum do poder

O Jato de fogo mais poderoso da sua Dying Will Flame, um forte ataque que precisa de outro tão forte para o usuário ter o equilíbrio para lança-lo, uma das técnicas mais fortes que um Vongola pode aprender. Por ser um ataque de chama dura, é extremamente poderoso, porém de difícil controle, por essa caraterística, necessita-se de utilizar um jato de chama suave do lado contrário ao de chama negra para, assim, equilibrar o poder. Por causa disso, despenda-se de uma ação padrão para realizar o ataque normal mais uma ação parcial para utilizar o ataque da chama suave.
Esse é um efeito em linha que recebe +2 de dano ao ser utilizado, porém necessita de um teste de espírito (Dif Comum do poder -2) para conseguir manter o equilíbrio. Aqueles acertados pela parte suave recebem dano igual a metade do dano comum do poder.

Quaisquer outros usos de um efeito devem ser descritos. Efeitos de Nível 1 costumam ser simples, tal qual Canhão.

Versão Alternativa:

- XX-Burner – Modo Vongola Gear: Utilizando de sua nova luva, agora o usuário é capaz de lançar uma chama mais forte e, pelo poder do equipamento, de mais fácil controle. Nesse modo, o XX-Burner recebe +2 de dano, cumulativo com sua versão anterior, além disso, não precisa despender de uma ação parcial para utilizar o efeito, mais

ainda necessita de realizar o teste de espírito.

EFEITOS DE NÍVEL 7

Big Bang Axle

- **Pré-requisito:** Estar utilizando o "Mineta Di Vongola"
- **Ação:** Padrão
- **Alcance:** Toque
- **Alvo:** Único
- **Dano:** Ver Texto
- **Duração:** Instântanea
- **Custo de Chakra:** Comum do poder

O ataque corporal mais poderoso de um Vongola que, dizem as lendas, chega a rivalizar com o X-Burner em força. Ao realizar um ataque corporal enquanto com as luvas, o usuário recebe +2 de dano no ataque, mas, em contrapartida, fica incapaz de realizar qualquer aptidão de manobra, esse efeito causa dano baseado no ataque corporal do usuário e, não, dano comum do poder.

Versão Alternativa:
Buring Axle – Cambrio Forma: Agora, como parte do ataque, o usuário pode utilizar uma aptidão de técnica qualquer, desde que possua a mesma comprada. Realizar isso não permite a utilização de outra aptidão de técnica no mesmo turno.

Técnicas

Disparo Dying Flame

- **Pré-requisito:** Nível de campanha 4

Esse é um ataque à distância de chamas comum, não sendo necessário sequer a utilização de uma luva para o ataque. Ele causa dano comum do poder "Dying Will Flame", com custo de chakra igual a metade do nível de espírito, porém, só consegue os bônus elementais caso utilize uma luva.

Cambrio Forma

- **Pré-requisito:** Anel Vongola – Versão X, Box Weapon, Luvas-X – Modo Vongola Gear, Intuição Vongola, Nível De Campanha 16, Dying Will Flame 8
- **Ação:** Parcial
- **Duração:** Ver Texto
- **Custo de Chakra:** Ver Texto

O Ápice da manipulação das chamas, seu anel vongola e box weapon se fundem tanto em sua luva, chamas e espírito para lhe conceder o maior dos poderes. Essa é uma técnica que deve ser escolhida e, caso assim o faça, substitui o poder "Expansão De Domínio", em outras palavras ou você tem a Cambrio Forma ou a Expansão de domínio, nunca os dois ao mesmo tempo.

Ativar a "Cambrio Forma" custa uma ação parcial e 4 de energia a cada turno. Quando ativado, caso o usuário seja posto ou esteja dentro de uma expansão de domínio, ele terá o direito de realizar um teste de espírito contra o espírito do inimigo e, caso vença, não sofre os efeitos da expansão de domínio durante o turno que está agindo. Caso falhe, sofre as condições normalmente. O Cambrio Forma, além de garantir novas "Versões Alternativas" para o usuário, lhe concede o benefício

"Economia de energia" (Ver em expansão de domínio), assim como certo bônus:

- Dano base +2
- Precisão de ataque +1
- Precisão de defesa +1
- Vitalidade +30 (Uma vez por cena)
- Dificuldade de técnica +1

O Usuário pode escolher até três bônus por turno para utilizar.

Oath Flame

Poder Restrito

As chamas do julgamento, adquirida após destruir seu antigo poder em prol de um maior. São uma combinação poderosa, porém limitada, mas, ainda assim, não deixa de ser uma boa arma para o arsenal.

Pré-requisito: Nível De Campanha 16, Anel Vongola – Versão X

Alcance: Longo (15m +2m por nível de Espírito). O personagem só pode usar seu poder até este alcance máximo.

Tamanho: As criações, manipulações e áreas de efeito podem possuir até 2m de diâmetro, comprimento, largura ou altura por nível de Espírito (arredondado para cima).

Efeitos Permitidos: Exclusivos desse poder

O poder Oath Flame possui, ainda, os seguintes Efeitos exclusivos:

EFEITOS DE NÍVEL 7

Oath Flame X-Burner

- **Ação:** Padrão
- **Alcance:** Comum do poder
- **Alvo:** Ver Texto
- **Dano:** Ver Texto
- **Duração:** Instantânea
- **Custo de Chakra:** Comum do poder

Ao usar as Oath Flame, o usuário consegue manipular com mais controle as chamas do X-Burner e, por isso, não precisa mais despender de uma ação parcial para utilizar a técnica nem realizar o teste de espírito.

Evoluções:

- Oath Flame XX-Burner: Mesmo benefício do texto acima, porém com o XX-Burner
- X-Burner Condensado: Com o novo controle do X-Burner, agora você pode canalizar esse poder em somente um local específico, porém mantendo a mesma potência. Ao invés de "Linha", você pode alternar o formato do ataque para "Circulo" ou "Alvo Único", a sua escolha.

Formatado: Fonte: (Padrão) +Corpo (Calibri), 11 pt, Cor da fonte: Automática, Português (Brasil)

EFEITOS DE NÍVEL 8

Oath Flame Gravity

- **Ação:** Parcial/Reação
- **Alcance:**Pessoal
- **Duração:** Ver Texto
- **Custo de Chakra:** Comum do poder

A habilidade central e principal da "Oath Flame" é a manipulação gravitacional limitada, com esse poder o usuário pode reforçar sua defesa, se manter em pé mesmo com os ossos quebrados, desacelerar ou até mesmo imobilizar um oponente, todas essas utilidades serão abordadas nesse efeito.

Oath Flame Gravity – Difesa: Ao utilizar da gravidade das "Oath Flames", o usuário recebe a capacidade de reforçar seu corpo, criando um esqueleto reforçado. Esse é um efeito de duração sustentada que garante +3 de dureza

Oath Flame Gravity – Spazio: Essa é, de certa forma, uma evolução do "Zero Point Breakthrough", aumentando sua utilidade com o poder avassalador da gravidade. Você não precisa mais realizar uma ação de toque para realizar o efeito, podendo realiza-lo até o limite do poder "Oath Flame". Utilizar o "Zero Point Breakthrough" dessa forma tem um custo adicional de 4 de energia.

Oath Flame Gravity - Ultima possibilità: Ao cair para 0 de vida e não ser capaz de levantar, o usuário pode como reação gastar 8 de energia e realizar essa técnica. Assim que fizer isto, levanta com 1 de vida e todos os efeitos de sangramento dispersos. Lutar dessa forma é extremamente perigoso e, caso o usuário caia novamente, recupera todos seus efeitos de sangramento com um nível adicional.

Formatado: Português (Brasil)